

## SIMULATION MENTALE

Il est temps de voir de plus près la signification d'un exercice que nous avons proposé il y a quelques temps et auquel nous avons donné le nom de « SIMBAD ». Ce système est un peu obsolète par rapport à des nouvelles techniques telles que la TCTD (triad color test dynamics) mais il peut être pratiqué singulièrement à différence d'autres techniques qui nécessitent un opérateur expérimenté qui guide le sujet adduit. Des opérateurs de TCTD n'existent que en Italie, en Argentine et en Roumanie, donc, pour l'instant, nous sommes obligés de divulguer et d'essayer seulement le Simbad!

SIMBAD est un acronyme anglais qui signifie «Self Induced Method for Blocking Abductions Definitively», c'est à dire le système pour bloquer les adductions définitivement.

La méthode était un moyen de résoudre le problème de l'adduction. Mais comment un simple exercice mental ferait-il un tel effet?

Il peut sembler comme une sorte de prière pour quelqu'un ou peut-être un effet placebo pour des autres, le fait est que le système fonctionne. Il était, comme nous l'avons décrit ailleurs, un exercice de simulation mentale (SM) où le sujet imaginait un lieu physique où appelait son âme, son esprit et sa partie mentale pour parler de sa situation et en particulier de la possibilité d'être objet d'un intérêt des aliènes. Âme, esprit et conscience se présentaient avec des contours physiques précis, des couleurs précises et des formes distinctes. Les gens qui ont fait cet exercice se rendaient vite compte que les trois personnages agissaient hors de leur propre volonté en faisant des actions incroyables et immédiates. Ensuite dans la même situation étaient invité à se présenter les éventuels aliènes et ceux-là également commençaient à bouger et à se déplacer dans ce théâtre qui semblait être totalement imaginaire. Si l'exercice se déroulait correctement, les adduits, c'est à dire ceux qui avaient été pris par des forces étrangères à la planète, arrivaient à reconnaître ces forces là à un niveau conscient, dans leurs formes et dans leurs intentions, et ensuite il les éliminait mentalement. Les sujets commençaient à «guérir» et bientôt ils n'avaient plus de problèmes exogènes à la planète. Tout d'abord on aurait pu penser que le problème des extraterrestres n'avait jamais existé et que, avec un stratagème mental, on aurait pu très facilement le résoudre, justement parce que il n'avait jamais existé. En réalité, l'exercice qui est basé sur le mélange précis de trois techniques, la méditation transcendante de Maharishi Maesh, la théorie de Kosslyn des images virtuelles et le psychodrame de Moreno, représente beaucoup plus qu'un simple exercice mental.

L'exercice se déroule comme suit:

Asseyez-vous et détendez-vous avec vos yeux fermés, imaginez être un présentateur d'un débat télévisé. Imaginez le studio de télévision et la table autour de laquelle vos invités prendront place. Prenez du temps pour imaginer la matière et les couleurs avec lesquelles vous « construisez » la salle, les chaises, les meubles. Regardez de plus près la chaleur émanant des matériaux de construction de la salle que vous avez choisie. Imaginez la consistance de ces matériaux et leurs températures (par exemple si vous avez utilisé le marbre, ça sera plus froid que les parties en bois, le plastique sera plus lisse que le ciment du mur et ainsi de suite). Prenez encore un peu de temps pour imaginer les lumières et les sons qui sont là dans ce studio télévisé. Si vous le voulez, vous pouvez également disposer d'un public. Soyez prudent de ne pas trébucher dans les cordons de caméras qui

vous encadreront dans quelques instants. Dans le studio préparez aussi un grand miroir, que vous placerez de manière telle que tous les invités qui entreront au cours de la transmission passeront devant lui. Lorsque vous êtes prêt avec la transmission, tournez-vous vers la camera numéro 1 qui s'allumera et prononcez une phrase comme celle-ci :

« Bonsoir, Mesdames et Messieurs ! Ce soir, nous avons un sujet important à traiter. Le thème de la table ronde sera : " les extraterrestres et moi ". Pour parler de ce sujet, nous avons ici des invités que nous faisons entrer tout de suite. Voici, ma *conscience*, *mon esprit* et *mon âme*. »

Vous invitez votre conscience, votre esprit et votre âme à se regarder dans le miroir et vous contrôlez que les images réfléchies soient identiques à celles que vous percevez. Sinon, cela signifie que les invités ont une fausse identité et ne sont pas ceux qu'ils disent d'être. Invitez les hôtes à s'asseoir. Notez l'aspect qu'ont la conscience, l'esprit et l'âme, et la manière dont ils sont assis, et s'ils sont assis sur les chaises que vous aviez préparées pour eux. Quelle que soit leur forme, continuez avec la simulation et commencez avec l'âme. Demandez-lui de se présenter et si elle connaît les deux autres invités. Faites de même avec la conscience et l'esprit.

À ce stade, demandez toujours à l'âme si elle connaît le problème « aliènes » et posez la même question à la *conscience* et à l'*esprit*. Cela permettra de créer un débat. Si les trois parties ne s'entendent pas entre elles vous ferez tomber dans le studio un écran ou vous allez projeter les images du moment auquel les aliènes sont arrivés. Après la discussion sur le film tous les aliènes seront également invités à s'asseoir autour de la table et à discuter du sujet avec vous. Des liens externes seront disponibles, soit par vidéoconférence ou par téléphone, pour tous ceux qui ne veulent ou ne peuvent pas être présents. Les invités pourront entrer par la porte lorsque vous les appelez, avec leur nom ou les initiales si vous ne connaissez pas le nom, et vous les ferez s'asseoir où ils veulent. Imaginez la salle, les microphones, les chaises. Regardez attentivement l'arrangement et le type d'éclairage du studio de télévision. Quand tout le monde sera assis, notez comment ils sont habillés, quelle est leur relation entre eux, comment ils vous apparaissent. Observez le comportement de chaque unité individuelle. Il se peut que des chaises restent vides, ou il peut être nécessaire d'ajouter d'autres places. Observez leur disposition autour de la table et prenez note mentalement de la position de chaque invité, parce que vous irez faire un dessin schématique qui reproduit les positions de chaque individu, avec une description de tous les participants. Lorsque tous les participants sont arrivés, communiquez immédiatement avec chacun d'entre eux en lui demandant de se présenter rapidement. Rappelez-vous que vous êtes le modérateur et que tous doivent en tenir compte. Si par exemple vous voulez arrêter la discussion les invités devront le respecter. Après la présentation, commencez par poser des questions. Vous pouvez poser toutes les questions que vous voulez, mais l'âme doit toujours commencer en premier.

La première question à lui poser est obligatoire:

« Vous connaissez les entités aliènes assises à cette table ronde? Vous savez qui sont-elles et ce qu'elles veulent? »

A partir de cette question obligatoire la discussion se développera. Celle-ci pourra durer plusieurs épisodes (afin de ne pas trop vous fatiguer). Après la première question demandez aux différents personnages ce qu'ils pensent du problème des aliènes et

demandez aux aliènes même ce qu'ils font là-bas et quelles sont leurs véritables intérêts. Demandez-leur s'il y a quelqu'un qui les aide, s'ils sont amis ou ennemis entre eux, quand ils vont terminer leur travail, etc.: Le débat a pour tâche de déterminer pourquoi les aliènes sont ici, leur rapport avec votre *conscience*, *votre esprit* et *votre âme*. Vous pouvez vous aider avec des films virtuels. Vous pouvez projeter les films dont vous avez besoin. Si, par exemple, votre âme est en désaccord avec certains des invités, montrez des films sur "ce qui s'est réellement passé", puis commentez-les devant tous les invités et laissez les commenter aussi à eux-mêmes. Les films ont été en fait enregistrés par votre cerveau qui fournit les données visuelles. Celles-ci se rapportent à vos expériences, qui peuvent maintenant apparaître en images sur le grand écran. N'ayez pas peur d'inventer des faits: votre partie mentale a enregistré toutes vos expériences et sait bien ce qu'elle doit montrer aux invités de la table ronde. À la fin de la transmission demandez à votre *Âme* si elle est en accord avec la présence des aliènes. Si par hasard elle ne l'est pas, invitez-la à résoudre le problème en l'éliminant. Si elle l'accepte, demandez-lui de le faire maintenant et en direct. Observez votre *Âme* qui procède immédiatement à l'élimination des aliènes, ou invitez-la à le faire quand elle le voudra. Si la *Partie Animique* décide d'éliminer le problème aliène tout de suite, observez-la attentivement en cette scène, tout en mettant en pratique sa "*VOLONTE DE FAIRE*". Ensuite, c'est à vous de décrire la scène de ce qui vient de se passer avec une brève histoire.

Soyez conscient de vos émotions au cours de la table ronde, donnez-leurs un libre cours. Regardez droit dans le visage tous les personnages, comme si vous vouliez les encadrer avec votre camera pendant qu'ils interagissent avec vous. À la fin de la table ronde, il est important de prendre congé de tous les invités. Ensuite la table ronde sera mise à jours pour un deuxième épisode, dans lequel interviendront les mêmes « personnages », ou d'autres qui évalueront à nouveau la situation.

Finalement vous devrez faire un dessin et un bref résumé de toute l'expérience.

Rappelez-vous que cet exercice a été conçu exclusivement pour des vrais adduits : les non adduits peuvent quand même l'effectuer pour sanctionner leur extranéité au phénomène.

Ceci était l'exercice que nous avons proposé. Grâce à cet exercice, le sujet est capable de reconnaître les aliènes, et d'établir un dialogue avec son *Âme* pour les chasser. Il est donc capable d'échapper au phénomène des adductions, peut-être par plusieurs tentatives, mais quand même tout seul et en quelques mois grand maximum.

Parfois cet exercice fonctionne parfaitement, d'autres fois il faut plus de temps, et dans des cas encore plus particuliers cette opération ne peut pas être effectuée de manière satisfaisante à cause des difficultés du sujet à imaginer la scène dans sa partie mentale.

## **SIMBAD POUR AUDITIVE ET CENESTHESIQUE**

Imaginez-vous assis dans une pièce sombre sur une chaise ou mieux sur une chaise très confortable. Imaginez la chaise, son tissu, sa forme enveloppante et prêtez attention à son confort et sa capacité à se déplacer si elle a des roues, ou si le siège s'incline. Sentez l'odeur du tissu ou du matériel de la chaise, la température chaude ou froide de ce matériel. Analysez vos vêtements et choisissez une robe que vous souhaitez utiliser pour le SIMBAD. Au tout début la chambre est vide et dans l'obscurité. Seules quelques faibles lumières reflètent sur les murs de la salle et en effet il est difficile de distinguer les meubles de celle-ci. En face de cette belle chaise que vous avez construite il y a un grand bureau avec trois vidéophones dessus. Analysez le type de bureau, et même si vous ne voyez pas bien la matière dont il est composé, vous pouvez le toucher et faire attention à sa rugosité, sa chaleur, les sensations qu'il vous donne. Les vidéophones sont un sur votre droite, un devant vous et un à votre gauche. Ces téléphones sont construits avec des matériaux différents, et même si vous ne les voyez pas bien vous pouvez les toucher et donc reconnaître celui que vous allez utiliser. Vous pouvez aussi utiliser le haut-parleur pour les trois téléphones. Vous pouvez activer le petit écran vidéo de chaque téléphone ou tout simplement écouter la voix. Lorsque vous serez prêt, vous pouvez choisir un des trois téléphones, activer le haut parleur ou mettre allumer l'appel vidéo. Les trois téléphones sont connectés toujours à votre conscience, votre esprit et votre âme. Pour parler avec eux il suffit d'activer le contact. Vous pouvez effectuer une vidéoconférence ou ce que vous voulez. Vous pouvez projeter les images sur un écran placé derrière le bureau. Lorsque vous êtes prêt, activez toujours les trois communications toujours en débutant par la partie mentale. À chaque fois demandez à un des trois sujets de se présenter et demandez-lui s'il reconnaît les deux autres participants à la conférence. Ensuite, demandez à l'âme ce qu'elle sait de ces aliènes, s'ils sont présents, s'ils ne sont jamais venus, etc. Faites en sorte que les parties mentale et spirituelle participent à la discussion. Prenez note de la main que vous utilisez pour soulever le téléphone Si les trois invités connaissent les aliènes, à vous de vous faire expliquer de qui il s'agit et ce qu'ils vous ont fait. Visualisez d'autres téléphones sur le bureau, chacun pour chaque aliène et parler aussi avec eux par vidéoconférence. Si vous voulez, vous pouvez projeter les images sur le grand écran afin que chacun puisse entendre et voire tout le monde. À ce stade, si votre Âme le veut, elle peut éliminer définitivement les conversations avec les aliènes, non seulement en les coupant à jamais mais aussi en faisant une action d'élimination définitive (foudroyer) sur les lignes téléphoniques. Cela obligera l'autre interlocuteur à couper à jamais la communication s'il ne veut pas être foudroyé. A' la fin de cette conversation visualisez les trois téléphones de la conscience, l'esprit et l'âme qui se pour ne devenir qu'un seul téléphone que vous allez utiliser à partir de maintenant pour parler à votre triade.

## **CONSEILS POUR EVITER LES INTERFERENCES ALIENES A L'INTERIEUR DE LA SALLE DE SIMBAD.**

Quand l'aliène qui se trouve dans votre cerveau (Lux, MAA, parasite externe) se rend compte que vous essayez un SIMBAD, parfois mais pas toujours, il essaye de ne pas vous laisser aller au fond de la simulation avec des stratagèmes différents.

Les stratagèmes utilisés que nous avons remarqués sont les suivants :

- Les contacts téléphoniques s'interrompent.
- La lumière dans la salle du Simbad s'en va
- Le téléphone de la maison sonne ou des objets tombent dans le lieu où vous vous trouvez.
- Quelqu'un vous appelle et vous distrait
- Vous vous sentez une douleur vive sur le corps généralement sur les bras ou jambes.
- Vous ressentez une forte pression sur le muscle cardiaque
- Votre partie animique ne se présente pas
- Celui qui se présente n'est pas qui dit d'être.

En fait, tout ceci est une vaine tentative pour faire échouer votre simulation. L'aliène sait que si vous arrivez à la fin de la simulation il va être condamné, et cela ne lui convient pas. Les douleurs physiques que vous pouvez ressentir en cette occasion ne sont pas réels et disparaîtront immédiatement. Rappelez-vous que c'est vous qui gérez le SIMBAD et si la lumière s'éteint dans la pièce du simbad vous pouvez la rallumer. Le parasite ira peut-être l'étendre à nouveau mais vous pouvez intervenir encore grâce à votre force de volonté qui, comme vous le savez, est beaucoup plus élevée que celle de l'aliène qui manque d'une partie animique. Passez alors à la vision nocturne aux rayons infrarouges:

*C'est à vous d'inventer quelque chose et n'ayez pas peur de procéder parce que si l'aliène termine son énergie, vous en avez à vendre.*

Parfois, l'âme n'est pas ce qu'elle prétend être, mais derrière son image se cache l'aliène-même. Nous avons donc décidé d'utiliser la technique du miroir. Dans le SIMBAD crée pour les gens qui privilégient la vue comme moyen principal (premier exemple de SIMBAD avec studio télévisé) les trois parties, mentale, spirituelle et animique, avec les éventuels aliènes, devront se positionner devant un miroir. La signification symbolique du miroir est très puissante au niveau archétypique et si quelqu'un d'entre eux n'est pas ce qui prétend être, son image dans le miroir sera absente, déformée ou différente de celle que vous voyez dans la salle de SIMBAD. Donc, le sujet qui fait le Simbad reconnaît rapidement le mensonge et le menteur devra utiliser d'autres techniques. Le miroir est très utile lorsque vous avez des difficultés à parler avec votre âme quand elle ne se présente pas.

La partie animique ne se présente pas pour différentes raisons:

1 Elle n'existe pas

2 Elle craint les aliènes dans la salle du SIMBAD

3 Elle est bloquée par les aliènes qui ne veulent pas qu'elle se présente.

Si l'âme n'existe pas alors elle ne se présentera pas, et cela veut dire que le sujet n'est pas un sujet adduit.

Si l'âme a peur des aliènes il est très utile de traverser le miroir et aller de l'autre côté de celui-là. On s'aperçoit donc qu'elle est au delà du miroir et qu'elle ne veut pas rentrer dans la salle du simbad parce que les aliènes lui font du mal. Vous pouvez tranquillement entretenir un rapport avec l'âme au-delà du miroir parce que l'aliène ne peut absolument

pas envahir cette zone. À ce point-là l'âme devra être capable d'effectuer la modification de l'espace-temps que lui permettra de se délivrer des interférences aliènes.

Si l'âme est arrêtée par les aliènes il faut aller la rechercher dans les autres pièces. Le Simbad a une salle principale mais si l'âme ne vient pas, nous devons aller virtuellement la chercher dans notre simulation, nous devons la trouver et la délivrer physiquement.

Dans d'autres situations qui peuvent se vérifier, il est important que le sujet qui fait la simulation du SIMBAD ait de L'ESPRIT D' INITIATIVE ET QU'IL AIT LA VOLONTE DE RESOUDRE DEFINITIVEMENT, AVEC TOUS LES MOYENS DONT IL DISPOSE, LES DIFFICULTES QUI PEUVENT SE PRESENTER PENDANT CET EXERCICE. LES ALIENES SONT EN FAIT TOUT A FAIT PRIVES DE CES QUALITES.